Niveau(x) d'enseignement: 0 Numéro EDUQ : 8670146
Centre d'intérêt: 640

Tanguay, Michel.

L'audio-visuel et l'apprentissage, média et pédagogie / Michel Tanguay ; [pour le] Service orientations et développement, [Direction de la technologie éducative]. -- [Québec] : Direction générale des moyens d'enseignement, 1983.
16 p. ; 28 cm.

En tête du titre: Intégration pédagogique des moyens d'enseignement. Code: 54-9732 ; 33-1304.

ISBN 2-550-06101-2

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province) Direction de la technologie éducative. Service orientations et développement

---

Descripteur(s): Audiovisuel * Mass media * Auto-éducation * Pratique pédagogique * Rôle de l'enseignant

---

Le document a pour but d'élargir le champ des applications de l'audiovisuel à l'intérieur des stratégies d'enseignement, d'illustrer quelques démarches possibles, et de faire un inventaire de critères pour la sélection des modalités d'utilisation de divers médias. Le document comprend six parties. Dans la première, l'auteur explique la distinction entre média analogique et média alphanumérique. La seconde partie traite de l'autoformation en audiovisuel. Les trois sections suivantes présentent trois projets qui peuvent être réalisés en classe; gravure/polycopie; magnétophone; diaporama. La dernière partie traite très brièvement de l'entrée de l'informatique dans les écoles.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8670147, 8670148, 8670149, 8670150

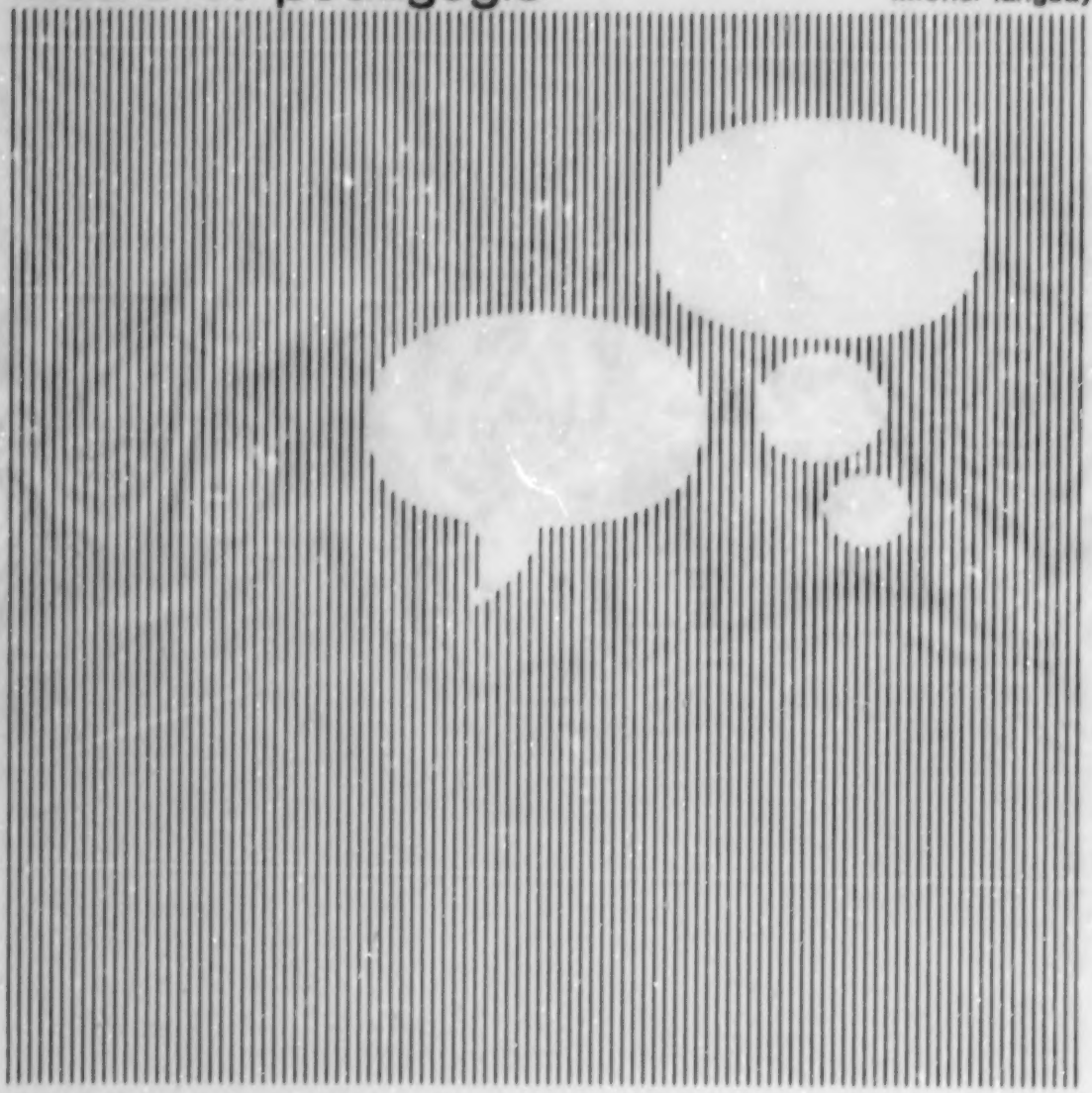
UQ 8670146

Direction de la technologie édu

L'audiovisuel et l'apprentissage

Média et pédagogie

Michel Tanguay



Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale des moyens d'enseignement

EDUQ 8670146

SERVICE ORIENTATIONS ET DÉVELOPPEMENT

INTÉGRATION PÉDAGOGIQUE DES MOYENS D'ENSEIGNEMENT:

L'AUDIOVISUEL ET L'APPRENTISSAGE:

MEDIA ET PÉDAGOGIE

MICHEL TANGUAY

CODE: 54-9732
Juin 1983

Ce texte, destiné à faciliter une forme autonome de perfectionnement en intégration de l'audiovisuel dans l'enseignement, s'inscrit dans un ensemble de textes non pas nécessairement séquentiels mais du moins complémentaires.

Les autres titres sont:

La Communiction	(Code: 54-9723)
La Perception	(Code: 54-9724)
Une Stratégie	(Code: 54-9725)
Guide d'animation	(Code: 54-9726)

Robert Dufour
Chef de projet
D.T.E.

«Le plus familier peut-être et le plus pathétique des effets de l'image de télévision est la posture des écoliers des petites classes. Depuis la télévision, la distance moyenne à laquelle les enfants regardent un texte, quel que soit l'état de leurs yeux, est d'environ quinze centimètres. Nos enfants s'efforcent d'appliquer au texte imprimé les habitudes de participation multi-sensorielle que leur a inculquées l'image de télévision. (...) Ils s'acharnent inutilement à vouloir lire l'imprimé «en profondeur». Ils y mettent tous leur sens, et l'imprimé les rejette. L'imprimé s'adresse au sens de la vue, isolé et dépouillé et non pas au sensorium unifié».

Marshall McLuhan
POUR COMPRENDRE LES MEDIA
Chap. 31, La télévision

En choisissant de citer ici cette perspicace observation de McLuhan, il n'est pas question de déplorer quoi que ce soit ou de porter un jugement sur la valeur ou l'efficacité de différents media. Ce que nous voulons souligner, c'est la capacité qu'ont différents media de s'adresser différemment aux sens du récepteur, de faire appel à des niveaux différents de participation sensori-motrice, de générer des motivations (au sens fort de «mobilisations») différentes elles aussi.

Dans ses efforts pour mobiliser son auditoire, l'enseignant doit aujourd'hui faire face à une forte concurrence: celle de l'attraction indéniable des media de divertissement. Encore une fois, il n'y a rien à déplorer dans ce fait. L'enseignant doit plutôt aborder les media comme des outils lui permettant de multiplier les motivations à proposer à ses élèves, en diversifiant les stimulations, en les appelant à des formes de participation fréquemment renouvelées.

Les enfants d'âge scolaire sont aujourd'hui des consommateurs autonomes de multiples technologies sophistiquées: on pense évidemment à la télévision et au tourne-disque, aux jeux vidéos et à la calculette, mais il est intéressant d'étendre cette observation à d'autres «technologies», comme par exemple la publicité, les transports en commun, les services récréatifs et organisations sportives, la cafétéria... et l'école elle-même, dont on reconnaîtra qu'elle exige aujourd'hui de la plupart des élèves une plus grande capacité d'auto-détermination, tant au plan de l'orientation académique qu'à celui des conventions sociales qui régissent son fonctionnement.

L'élaboration d'une stratégie pédagogique doit donc tenir compte de ce caractère de «consommateur autonome des media» des élèves, et viser à soutenir la qualité de cette autonomie, à l'enrichir d'un recul critique.

Le présent document a pour but d'élargir le champ des applications de l'audio-visuel à l'intérieur des stratégies d'enseignement, d'illustrer quelques démarches possibles, et de faire un inventaire de critères pour la sélection des modalités d'utilisation de divers media.

UNE DISTINCTION PRÉALABLE

Il est intéressant d'introduire ici la dinstinction entre media analogiques et media alphanumériques (ou digitaux, de l'anglais «digit», pour chiffre), distinction empruntée à la technologie des ordinateurs. Procédons par exemples: s'il est question de transcription musicale, l'enregistrement sur magnétophone sera considéré comme technologie point à point, tandis que la reproduction par partition écrite sera considérée comme technologie alphanumérique, en ce qu'elle suppose la transcription en valeurs chiffrées (de hauteur du son, de durée, etc.) de la performance prévue. Dans le domaine de la transcription des textes, la polycopie par stencil ou la photocopie seront considérées comma analogiques, puisqu'elles consistent en la reproduction en continu des surfaces noires ou blanches d'un document original, sans égard à son contenu, alors que la typographie ou la dactylographie sont des technologies alphanumériques en ce qu'elles découpent l'objet à reproduire en signes investis d'une valeur arbitraire (les lettres, assimilables à des chiffres). En ce sens, l'écriture en général est une technologie alphanumérique, la première à avoir fait son apparition.

Nous avons introduit cette distinction pour en venir aux considérations suivantes: les dernières décennies ont vu se multiplier les technologies analogiques (magnétophone, photographie et photocopie, etc.) et nul ne doute qu'elles aient un rôle à jouer à l'école. Mais on imagine mal un projet éducatif qui laisserait de côté les technologies alphanumériques, à commencer par l'écriture. Elles demeurent en effet indispensables à cause de leur caractère formateur de la capacité analytique de l'intelligence.

Si nous avons insisté sur cette distinction, c'est que nous croyons qu'elle peut s'avérer utile à l'enseignant soucieux de renouveler la motivation des élèves face aux technologie alphanumériques, plus ardues mais plus formatrices, entre autres par le rappel de leur importance historique, de leur priorité chronologique dans l'aventure du savoir humain.

De même, cette distinction a un rôle à jouer dans la décision de recourir à divers media en fonction de divers objectifs pédagogiques: des objectifs d'ordre affectif par exemple, se prêtent mal à la numérisation de leur contenu; par contre, leur présentation sous une forme dramatisée permet souvent à l'élève d'établir pour lui-même une analogie féconde; à l'inverse, certains contenus exigent d'être découpés puis assimilés sous la forme de séquences d'unités les plus courtes possibles pour que leur mémorisation ou leur intégration soit productive.

Une dernière observation: pour une bonne proportion d'entre eux, vos élèves seront bientôt appelés à s'initier à l'informatique, technologie alphanumérique par essence. La simple mention de ce fait peut contribuer à renouveler leur motivation face à des «technologies» alpahnumériques comme la dactylographie ou l'orthographe.

PROPOSITION D'UNE APPROCHE

A L'AUTOFORMATION EN AUDIOVISUEL

Il y a déjà bon nombre d'années que l'école tente d'intégrer l'audiovisuel au nombre de ses ressources pédagogiques. Mais ces efforts portaient surtout sur l'utilisation de divers media comme contenants, comme supports de contenus d'information préétablis: films documentaires, coffrets de diapositives géographiques ou autres, expériences combinant télédiffusion et travail en classe (p.ex. les Oraliens) etc. Les limites de cette entreprise tiennent donc au nombre des documents théoriquement disponibles, à leur disponibilité effective au moment souhaité et enfin à leur pertinence réelle par rapport aux objectifs du groupe.

Or la création d'une motivation soutenue à l'égard des media contemporains, tant chez l'enseignant que chez l'élève, exige peut-être que l'on s'éloigne de cette perception des media comme simples contenants pour s'engager dans une approche renouvelée dont nous retiendrons les deux facettes suivantes:

(1)- d'abord les media devraient être perçus non plus seulement comme des contenants à prendre pour acquis, mais bel et bien comme des sommes d'information en eux-mêmes, témoignant d'un bagage technologique complexe, générateurs de langages autonomes), expression d'un contexte historique, économique, idéologique...

(2)- en second lieu, il importe de développer chez l'élève la capacité de concevoir et de réaliser des contenus (documentaires, exposés, reportages, dramatiques, essais expressifs) dont la forme, l'énoncé, tiennent compte au mieux du support choisi pour leur diffusion. Il s'agit en d'autres termes de passer de l'état de consommateurs de matériels pédagogiques préétablis à celui d'explorateurs répondant créativement aux besoins du groupe.

Cette approche répond spécifiquement à l'objectif énoncé à savoir de s'adresser à l'élève en tant que consommateur autonome des media, en cherchant à renforcer cette autonomie. En effet, la création du recul critique nécessaire à cette autonomie passe par la capacité à envisager les media, leur langage et leur contenu comme objets d'étude en eux-mêmes, comme «phénomènes» dirait le prof. de philosophie, et la création de cette capacité passe par la confrontation aux contraintes de production: contraintes techniques, contraintes des langages, nécessité d'une approche collective des produits projetés.

La démarche d'auto-formation proposée prendra donc la forme d'une exploration à effectuer sur le terrain avec les élèves. Cette exploration portera sur les deux facettes énoncées plus haut.

CONSOMMATEUR AVISE

Pour tout document étudié en classe, l'enseignant devrait tenter de sensibiliser ses élèves au travail technique qui a sous-tendu sa production, aux objectifs qui ont orienté ce travail de production. Prenons l'exemple d'une carte géographique. Retraçons d'abord les étapes historiques qui ont jalonné sa réalisation: à une époque reculée, les rapport des voyageurs ont permis à des cartographes de compiler des cartes de navigation. Plus récemment, la photographie aérienne a permis de systématiser l'inventaire des territoires. Enfin, les auteurs ont choisi de ne conserver, par exemple, que le tracé des frontières et des cours d'eau. L'étude de cette carte sera aussi l'occasion de rappeler comment le code cartographique fait l'objet de conventions implicites et explicites et que la capacité à lire cette carte suppose l'apprentissage du code.

Une analyse du type de celle que nous venons de faire pour un document imprimé peut s'appliquer à un produit audiovisuel. On pourrait en préciser le genre: documentaire, fiction, document didactique? Constatons maintenant que des conventions régissent chaque genre: par exemple, nous ne questionnons pas la présence d'un narrateur dans un documentaire. Interrogeons maintenant ses conditions de production: s'agit-il de matériel original ou de matériel d'archives? Quels moyens ont été investis dans sa réalisation (décors, comédiens, voyages)? S'il s'agit de matériel d'archives, tâchons d'en préciser l'origine. Qui a produit le document, qui l'a financé ou commandé? S'agit-il d'un organisme, d'un groupe, d'un individu? Quels sont les objectifs avoués, du producteur? A mesure que le groupe se familiarisera avec cette démarche, on pourra faire porter l'analyse critique sur l'aspect «langage» d'un document.

CONSOMMATEUR ACTIF

L'autre facette de la démarche proposée consistera, comme nous l'avons mentionné plus haut, à se constituer avec le groupe, en producteurs de documents variés représentatifs des intérêts du groupe.

Détaillons brièvement les objectifs de cette démarche:

- amener les élèves à découvrir l'existence de langages spécifiques à chaque media, puis à expérimenter leurs aptitudes à les maîtriser.

- leur donner l'occasion de multiplier leurs moyens d'expression, d'une façon personnalisée (par exemple, dans le cadre d'un même projet de réalisation d'une bande sonore dramatique, certains élèves peuvent être amenés à travailler les techniques du comédien, d'autres à explorer des effets sonores, à rechercher du matériel musical ou encore à raffiner une rédaction, pendant que certains choisiront de se spécialiser d'abord dans la manipulaiton du matériel).

- contrecarrer la passivité engendrée par les media de divertissement en offrant à l'élève l'alternative de devenir producteur, ou du moins en développant son sens critique par l'apprentissage du langage des media.

Nous voulons maintenant élaborer un déroulement possible de cette initiation à la production, en proposant d'explorer successivement trois media de complexité croissante: la gravure et la polycopie, le magnétophone et le diaporama. Les projets proposés ne sont pas accessibles à des enfants de tous les âges, supposent le recours à des équipements, peuvent sembler irréalistes pour des professeurs qui ne sont pas titulaires.

La réalisation des projets n'est pas une fin en soi: il s'agit d'une modalité pour renouveler l'implication personnelle de l'enseignant.

PROJET GRAVURE / POLYCOPIE

Il est devenu courant qu'une classe publie un journal ou un recueil de compositions de dessins. C'est un projet de cet ordre qui est proposé, mais en y ajoutant la dimension que le media lui-même devient objet d'étude, au plan technique et au plan de son rôle et de son évolution historique.

C'est l'occasion de retracer l'histoire de l'imprimerie et particulièrement de la gravure. Partons d'une gravue ancienne, tirée par exemple d'un manuel d'histoire: Le graveur a-t-il été témoin de la scène ou l'imagine-t-il à partir de témoignages? Quelles autres hypothèses peut-on formuler sur le contexte de production d'une gravure particulière? Constatons maintenant que les fonctions traditionnellement remplies par la gravure sont aujourd'hui assurées par la photographie, et que la gravure est devenue un media d'expression artitistique, dont la fonction pratique n'est pas prépondérante. On rappellera ensuite que l'existence de l'estampe (possibilité d'imprimer de multiples copies d'une mimage gravée) a ouvert la voie à l'invention du caractère gravé mobile, et donc de l'imprimerie.

Selon l'âge des enfants, leur dextérité, leur capacité d'application, on pourra leur fair aborder la gravure par le biais des supports suivants:

- la linogravure (gravure à l'aide de gouges dans des carreaux de linoléum): exige une certaine force physique;
- la pyrogravure (dans des bois de différentes duretés): permet la création de textures au trait;
- la gravure sur stéatite (pierre à savon): facile à travailler mais onéreuse;
- le découpage de pochoirs de carton;

- le découpage de timbres en éponge ou dans des demi pommes de terre;

- la gravure sur polystyrène (panneau isolant blanc ou bleu: le blanc a une texture plus grossière, le bleu est plus dur et de texture plus fine);

- la sérigraphie: s'adresse à des enfants plus mûrs, exige la manutention de solvants, permet de réaliser des dégradés de couleur et des impressions polychromes;

- la création de reliefs à imprimer, par collage de carton découpé, de tissus, de dentelles, d'autres matériaux texturés;

- le transfert de dessins au trait sur différents types de stencils;

- enfin, toute technique permettant la reproduction en plusieurs exemplaires d'une image.

Il est possible que les premières expériences d'un élève avec une technique de gravure soient frustrantes, parce que les contraintes d'un support (sa dureté, sa porosité, etc.) rendent difficile la création d'une image satisfaisante. Il est toutefois intéressant de proposer aux élèves l'objectif à moyen terme de créer une gravure qu'ils seraient fiers de reproduire et de diffuser, sans pour autant leur imposer de réussir au plan de la représentation figurative (en effet, on peut se satisfaire d'une gravure présentant une exploration gestuelle intéressante, ou encore une exploration de texture, de composition graphique, ou autre). Au fil de cette démarche visant à produire des images à diffuser, le groupe pourra, à partir des difficultés rencontrées, retracer l'évolution des techniques de représentation de la réalité au cours de l'histoire occidentale (la naiveté médiévale, l'efficacité de la perspective, les autres dimensions introduites par l'impressionnisme, le cubisme...) et de là, s'interroger sur l'importance que la représentation visuelle a prise dans notre culture.

PROJET MAGNÉTOPHONE

Le magnétophone fait rêver tous les enfants, surtout par sa capacité à saisir et à conserver des moments magiques d'improvisation verbale, théâtrale ou musicale. Par contre, la réussite d'une bande sonore attrayante à écouter relève de techniques de prise de son, de montage et de schématisation des bruits naturels, qui sont longues à maîtriser. En effet, il ne suffit pas de planter un micro ordinaire devant une performance musicale ou théâtrale pour en tirer un enregistrement qui ait de la présence et du relief, ou qui soit même simplement «écoutable». Pour pallier aux limitations techniques du matériel habituellement disponible, on devrait donc faire passer l'initiation au magnétophone par des productions où la voix est continuellement en «gros plan», c'est-à-dire où il est possible de conserver le micro près de la bouche en tout temps.

Passons en revue différents types de documents pouvant faire l'objet de productions sur bande sonore:

- lecture de contes, de fables ou de poèmes, avec illustrations musicales simples;

- création de «drames radiophoniques», en respectant les règles d'intelligibilité du genre, c'est-à-dire en évitant la confusion qu'apporterait un trop grand nombre de personnages, en intégrant des effets sonores clairement identifiables, en se limitant à une durée où l'intérêt puisse être soutenu;

- interviews: de parents, de personnalités du quartier ou du village, de représentants de divers métiers, et, qui sait? de personnalités sportives ou artistiques. L'interview constitue une occasion privilégiée pour chaque élève de ramener en classe un fragment de sa réalité extérieure. Une fois que les élèves ont une maîtrise relative des techniques de l'interview, on peut les amener à combiner ou à intégrer ces interviews dans des...

- reportages structurés, sur des thèmes d'intérêt local (l'école, le quartier, les loisirs...) ou personnel. Lors des premiers exercices, la narration d'un reportage pourrait être rédigée puis lue, mais on pourrait par la suite proposer à des élèves plus mûrs le défi d'improviser un reportage à partir de notes, comme le font les journalistes.

Signalons ici que, de même qu'il n'est pas nécessaire d'imposer la contrainte de la représentation figurative dans un projet de gravure, il n'est pas non plus nécessaire d'imposer la contrainte du réalisme des thèmes dans un projet de reportage: autrement dit, le reportage peut être d'ordre expressif, constituer le prétexte d'un essai poétique, présenter un lieu imaginaire, décrire un événement fictif. Un élève peut choisir d'interviewer son chat, sa poupée, un ancêtre du XVIIIe siècle ou une baleine menacée par la pollution. Ce qui importe, c'est de découvrir les critères techniques qui déterminent l'audibilité d'une bande sonore, et les codes de structuration qui régissent l'intelligibilité des différents genres que constituent le reportage, l'interview, le théâtre radiophonique...

PROJET DIAPORAMA

Par diaporama, on peut entendre une gamme de produits de niveaux de complexité très divers. Les plus simples peuvent être constitués d'une série de graphiques organisés en séquence (démonstration de géométrie, de théorie des ensembles, illustration de processus biologiques, géologiques, etc.). Les plus complexes peuvent faire intervenir deux projecteurs ou plus, des fondus pour le passage d'une diapositive à la suivante, le tout coordonné par une bande sonore élaborée, pouvant comporter narration, personnages, musique et effets sonores.

En fait, le diaporama n'est régi par aucun code rigide, par aucun genre prédéterminé. Il suffit d'y respecter les critères de lisibilité des images et de la bande sonore.

Il s'ensuit donc qu'on ne devrait proposer le projet de diaporama qu'une fois que le groupe a acquis une certaine maîtrise des contraintes techniques relatives à la production de matériel visuel et sonore. Lorsqu'on envisage un diaporama, on pense évidemment d'abord à un montage de photographies de l'environnement réel. Si le groupe choisit de réaliser un document à partir de matériel de ce type, il appartiendra à l'enseignant d'éveiller la sensibilité des élèves à la nécessité d'utiliser des photos «lisibles» et attrayantes, autrement dit d'appliquer (et de partager) les notions de graphisme acquises plus tôt à l'opération de sélection des photos.

Par contre, il n'est pas nécessaire d'organiser le diaporama autour de photos réelles. Il peut faire l'objet d'une création graphique collective (l'illustration d'un conte, d'un événement historique), il peut combiner des photos copiées dans des livres et des tableaux statistiques ou cartes géographiques compilées et dessinées par le groupe (dans le cas d'une recherche en géographie), de même qu'il peut être l'occasion d'une création moins figurative, plus abstraite, qui chercherait par exemple à souligner visuellement les impulsions du rythme de la trame musicale.

PERSPECTIVES

On sait déjà que le monde de l'enseignement va investir au cours des prochaines années un effort important pour intégrer à la panoplie des technologies éducatives celles issues de l'informatique:

- les programmes didacticiels, qui pilotent l'apprentissage de l'élève par intermédiaire de jeux, de questions et réponses et de modèles de simulation;
- la télématique, qui offre un accès instantané à de volumineuses banques d'information;
- l'informatique appliquée aux statistiques, aux sciences pures, à la représentation graphique;
- l'informatique comme objet d'étude en soi.

Une caractéristique commune à ces nouvelles technologies est le fait qu'elles offrent la possibilité d'un enseignement personnalisé, au point qu'elles imposent un certain isolement du récepteur. Face à l'écran cathodique, chacun progresse à son rythme, assimilant les éléments de connaissance suivant son profil de récepteur, butant sur des difficultés personnelles et les résolvant suivant ses propres ressources.

La capacité d'un élève à affronter son isolement comme récepteur puis à recouvrer sa capacité créative dépendra de sa préparation à analyser les contraintes techniques et le langage d'un media pour en acquérir la maîtrise. On a traditionnellement présenté les technologies audiovisuelles comme des appoints destinées à soutenir l'intérêt du discours magistral. Nous proposons aujourd'hui une alternative à cette approche orientée vers l'enseignant, qui prendrait la forme d'une exploration axée sur le medium, son langage et son impact sur notre appréhension de la réalité. Le souhait que nous formulons, est que ce retour sur notre culture audiovisuelle permette l'intégration des nouvelles technologies centrées sur l'élève.

ISBN: 2-550-06101-2 CODE: 33-1304 8384-535